HOBBY Suplemento realizado por los expertos de Hobby Consolas

GUÍAS & TRUCOS



¡Y LOS MEJORES TRUCOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!






EL KIOSKO DE MIC___MIC

La parte más oscura de la yakuza aguarda en esta aventura, y aquí os contamos todas las claves.

LA DURA VIDA EN KAMUROCHO

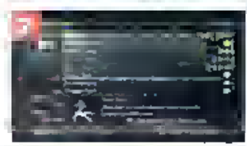
La aventura es lineal, pero hay miles de cosas que hacer en la ciudad.



LA HISTORIA PRINCIPAL dura en torno a las 15-20 horas de modo que, casi siempre, un **punto rosa** en el mapa indica adónde ir. Sin embargo, los **Desafíos** y **Subhistorias** que hay desperdigados por las calles pueden suponer decenas de horas hasta completarlos todos. Buscar las **llaves perdidas** por cualquier rincón, **ayudar a personas aleatorias o hacer amigos** son cosas que contribuyen a completar el 100%.

APRENDE A LUCHAR







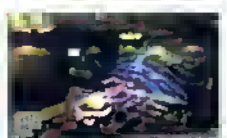
1. LOS CUATRO PROTAGONISTAS tienen diferentes estilos de combate. Akiyama usa las patadas; Saejima, los puños; Tanimura, las fintas, y Kiryu es el más equilibrado de todos.
2. LOS PUNTOS DE ALMA son el premio que recibimos al ganar combates y sirven para adquirir habilidades nuevas.
3. LAS REVELACIONES son eventos que nos confieren técnicas especiales. Para acceder a ellas, seguid las pistas que os llegarán a través del correo electrónico.

PARTE 1 SHUN AKIYAMA

La aventura empieza en la piel de este prestamista, que se ve envuelto en los asuntos de la yakuza por culpa de un asesinato y una femme fatal.

1. El misterioso tiburón de los préstamos Momentos clave





→ **TUTORIAL.** Los primeros combates sirven para aprender los combos básicos, los golpes fuertes, las presas y la posibilidad de usar objetos del entorno.

→ **COMBATE CONTRA INARA.** Id al club Elnard y derrotad a este miembro del clan Ueno Seiwa.

→ **VUELTA A SKY FINANCE.** El capítulo concluye con un video en el que Arai mata a Ihara, un hecho clave en los acontecimientos del resto del juego.

2. El único Momentos clave





→ **VISITA DE LILY.** Id a Sky Finance y os visitará una misteriosa mujer para pediros 100 millones de yenes.

→ **REUNIÓN CON KIOO.** Encontraos con este yakuza en Theater Square y, después, derrotad a los matones de la familia Shibata.

→ **HUIDA DE LA POLICÍA.** Es el primer evento de persecución del juego. Pulsad R1 en las esquinas para saltar y ganar unos metros de ventaja. Dejad atrás a la policía y apareceréis en Sky Finance.

3. Problemas en el clan Tojo Momentos clave

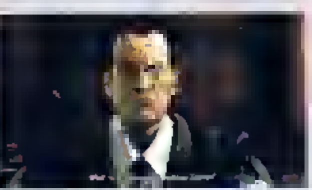
→ **ENSEÑANZAS DE SAIGO.** Este exsoldado os enseñará, de forma automática, la habilidad Dash Kick. Cuando queráis, podéis buscarle para entrenar con él.

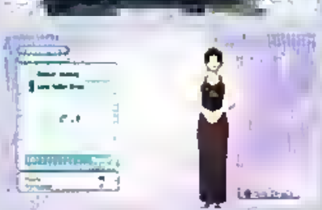
→ **ENCUENTRO CON SUGIUCHI.** Al ir a Sky Finance, este detective os contará un par de cosas sobre el cisma que hay en el clan Tojo.

→ **TEST A LILY.** Compradle un vestido en el Centro Comercial y luego un collar en Le Marche. Luego, reuníos en el club Elise.

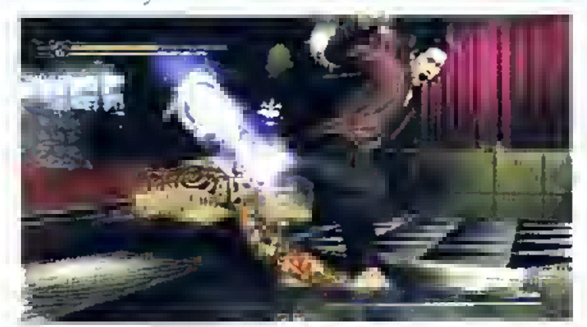
→ **REUNIÓN CON LILY.** Id a verla a Theater Square y, luego, al Champion District. Allí, tendréis que derrotar a varios yakuza.











4. La promesa Momentos clave

→ **RECADO EN MARIMBA.** Id a este bar a hacer un cobro. Luego, entrad en Drama Queen y descubriréis algo inquietante sobre Lily.

→ **BUSCAR A MIDORIKAWA.** Preguntad por este yakuza y, al final, unos mendigos os dirán que uséis una puerta trasera al Millennium Tower. Allí, superad los múltiples combates hasta llegar al enfrentamiento con Midorikawa.

→ **LUCHA CONTRA MINAMI.** Al final del capítulo tendréis que visitar el club Elise y derrotar a este sicario de Goro Majima, un viejo conocido.

PARTE 2 TAIGA SAEJIMA

Hace 25 años, cometió una matanza y por eso está en prisión. O eso cree él, porque alguien le traicionó. Ahora, busca fugarse para conocer la verdad.

1. Vuelo hacia la verdad
Momentos clave





→ CONSEGUIR UN GANCHO. Hablad con Kamiyama (al lado de la cabina) y con los diversos reclusos del patio, hasta conseguir la cadena y el gancho. Cuando lo tengáis, escondedlo bajo la trampilla.

→ HUIDA DE LA CÁRCEL. Avanzad por los pasillos derrotando a los numerosos guardias. Prestad especial atención a Saito, su cabecilla y el más poderoso de todos. Al final, caeréis al mar...

2. El Tigre y el Dragón
Momentos clave





→ EN LA PLAYA DE OKINAWA. Haruka, la niña que vive junto al legendario Kazuma Kiryu, os encontrará exhaustos en la playa. Luego, al conocer al propio Kiryu, Saejima le pedirá ayuda para ir a Kamurocho. Este capítulo apenas os supondrá problemas.

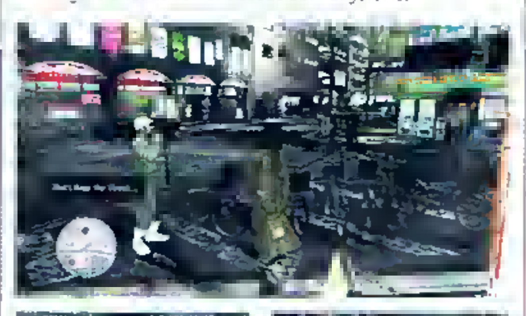
→ COMBATE CONTRA KIRYU. Luchad contra el Dragón de Dojima. Al acabar, Kiryu le prestará a Saejima ropa y dinero para que se vaya a Kamurocho.

3. Un vacío de 25 años
Momentos clave

→ PERSECUCIONES DE POLICÍAS. Saejima tiene el problema de que la policía le sigue la pista, así que ojo.

→ BUSCAR A SASAI. Id al centro comercial y preguntadle a un tal Toku, quien, a cambio de sake, os dará una valiosa información. Después, id al Champion District y conoceréis a Kido, que os hablará de cierto confidente. Preguntad por la calle y os mandarán al West Park. Cuando el mapa deje de indicar adónde ir, id al principio de la calle Shinchifuku y el hombre con casco os pondrá sobre la pista del "Florista".

→ COMBATE CONTRA IVAN IBRAHIMOVIC. Kage el "Florista" os obligará a luchar en el Coliseo del Purgatorio.







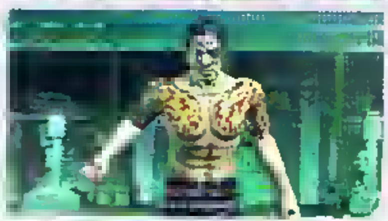
4. El juramento de hermandad
Momentos clave

→ TEJADOS Y PASOS SUBTERRÁNEOS. Las calles están llenas de policías, así que usad los tejados y sótanos para desplazaros.

→ TRIFULCA MULTITUDINARIA. Llegad al escondite y, tras hablar con Minami, decidle a Kido que estáis listos para ir al Millennium Tower. Allí, os tocará derrotar a decenas de miembros de la familia Majima.

→ COMBATE CON MAJIMA. El "hermano" de Saejima nos espera cuchillo en mano.

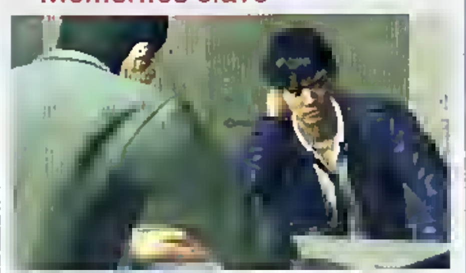




PARTE 3 MASAYOSHI TANIMURA

Este detective gusta de trabajar "a su manera", pero no le falta el sentido de la justicia, después de que su padre fuera asesinado... hace 25 años.

1. El parásito de Karumocho
Momentos clave







→ **BUSCAR AL DELATOR.** Id a Orchid Palace Mahjong y preguntad a los de la mesa por un tipo que os ha delatado. Para sonsacarles, comprad dos monedas de plata (no hace falta ni que juguéis al mahjong). Id al Shinchifuku Parking y dadle su merecido al delator.

→ **ENCONTRAR A LILY.** Tanimura está buscando a la chica de los 100 millones de yenes. Tras recibir una llamada, id a buscarla al club Midori. Allí, luchad con los miembros de la familia Shibata.

→ **RESCATAR A LILY** La chica es raptada y os tocará coger un taxi para llegar hasta los Muelles y salvarla.

2. El cerebro
Momentos clave



→ **EL MALETÍN CON 100 MILLONES.** Lily, cuyo nombre real es Yasuko, le da a Tanimura la llave de un coche donde ha guardado el dinero de Akiyama. Id al Central Parking Lot y probad la llave en el maletero de diversos coches, hasta que deis con el bueno.

→ **CONTACTAR CON KATSURAGI.** El Florista os llamará para poneros a prueba: mandará una foto y debéis reconocer el sitio e ir allí. Es en Kamurocho Rooftops East. Id y, al poco, os llamará Katsuragi.

→ **EMBOSCADA.** Reuníos con Katsuragi en el Millennium Tower. Acabaréis rodeados y tendréis que derrotar a un buen número de sus hombres.





3. Puerta hacia la verdad
Momentos clave





→ **EL ARCHIVO POLICIAL.** Hisai, el jefe de Tanimura, le lleva al archivo policial en taxi. Allí, buscad en el armario y descubriréis que, hace 25 años, el padre de Tanimura estuvo trabajando en el caso de Saejima junto a alguien que os resultará muy familiar.

→ **RESCATAR A ZNAO.** Volved a Homeland, el restaurante de Little Asia, y descubriréis que se han llevado al dueño. Buscadle al final de Senryo Avenue y volved de nuevo al restaurante.

4. Como un detective
Momentos clave





→ **VISITA A SKY FINANCE.** Id a la oficina de Akiyama para devolverle el maletín con los 100 millones de yenes de Yasuko. Él se negará a cogerlos.

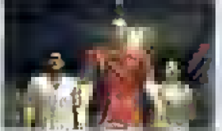
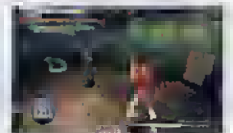
→ **COGER UN TAXI HASTA LOS MUELLES.** Id hasta allí para reuniros con un tal Mishima, un yakuza que quiere hablar con un policía en quien pueda confiar.

→ **EL DOBLE AGENTE SUGIUCHI.** Perseguid al detective en lancha, disparándole y embistiéndole. Una vez en tierra, tendréis que luchar contra él.

PARTE 4 KAZUMA KIRYU

Aunque vive en paz en Okinawa, la casualidad hace que el protagonista de los anteriores Yakuza pronto se vea metido también en el ajo.

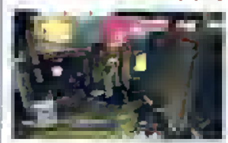
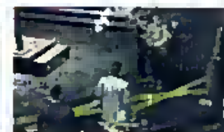
1. Reunión Momentos clave

→ **REENCUENTRO CON NAMAZAKI.** Este viejo conocido quiere reunirse con Saejima y le pide ayuda a Kiryu, contra quien se enfrentó en el pasado. Tiene un documento muy valioso. Hablad con él y os trasladaréis a la comisaría, donde os toparéis con Yasuko, quien también anda buscando a alguien.

→ **LUCHAR CON LOS GUARDIAS.** Los viejos amigos de Saejima nos vuelven a visitar, dadles estopa.

2. A Kamurocho Momentos clave

→ **EN NEW SERENA.** Id a este bar y Yasuko os contará algo muy interesante sobre alguien que se convirtió en yakuza para conseguirle un donante de riñón.

→ **IR AL MILLENNIUM TOWER.** Date, el dueño del New Serena, le dice a Kiryu que Majima se ha reunido con Saejima. Id a buscarle al Millennium Tower. Al llegar, veréis como Majima es arrestado por la policía.

3. El encuentro Momentos clave




→ **BUSCAR A YASUKO.** Volved al New Serena, donde encontraréis a Date insconsciente. Yasuko ha huido, así que salid a la calle y seguid su rastro.

→ **LUCHA CON AKIYAMA Y TANIMURA.** Ganad a estos personajes, que también intenten proteger a Yasuko.

→ **AVANZAR HASTA EL PURGATORIO.** Adentraos por la alcantarilla y, al final, llegaréis al "inframundo".

4. Cadena de traiciones Momentos clave




→ **LLAMAR A KATSURAGI.** Kiryu telefonea al que ha orquestado todo para proponerle un trato.

→ **EN KAMUROCHO HILLS.** Id al baño del West Park y adentraos en el edificio en construcción. Superad los múltiples combates y, cuando lleguéis a una sala oscura, buscad una llave en el suelo para poder abrir la puerta de emergencia.

PARTE FINAL RÉQUIEM

Momentos clave

→ **PERSONAJES REUNIDOS.** Desde este momento de la historia podemos intercambiar a nuestro antojo entre los cuatro protagonistas.

→ **EL ENFRENTAMIENTO DEFINITIVO.** Hablad con Date y decidle que estáis listos. Tras asistir a un funeral, apareceréis en la cima del Millennium Tower, donde hay que hacer frente a cuatro combates: Akiyama contra Arai, Saejima contra Kido, Kiryu contra Daigo Dojima y Tanimura contra Munakata y sus esbirros.

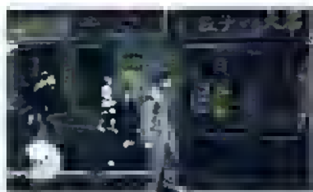
→ **EPÍLOGO.** Tras los créditos, no os perdáis la escena final. Ya seréis un yakuza más.



RECOMPENSAS POR TERMINAR LA AVENTURA

Una vez superada la historia principal, se desbloquean varios modos de juego nuevos a los que podemos acceder desde el menú principal.







➔ **LA PRIMERA RECOMPENSA** por superar la aventura es que ganamos un millón de yenes, una cifra nada desdeñable para malgastarla en lo que se nos antoje.

➔ **PREMIUM NEW GAME** es un modo de juego que nos permite empezar una partida nueva con la ventaja de tener desde el principio todas las habilidades de lucha adquiridas, los ítems y el dinero.

➔ **PREMIUM ADVENTURE** permite explorar a nuestro libre albedrío por el barrio de Kamurocho, independientemente de la historia. Si controlamos a Kiryu, Haruka puede acompañarnos y participar en algunos minijuegos.

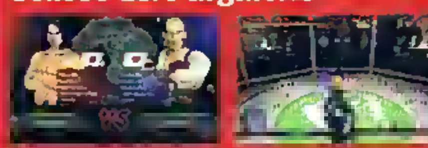
➔ **ULTIMATE SKILL** nos enfrenta a 35 eventos, divididos en cinco categorías: peleas multitudinarias, peleas de uno contra uno, retos con ciertas exigencias, persecuciones y combates extremos.

OTRAS ACTIVIDADES Y DESAFÍOS

Los retos secundarios son casi tan abundantes como los de la aventura. Aquí tenéis los que más tiempo os tendrán enganchados.



Coliseo del Purgatorio



SÓLO SAEJIMA Y KIRYU TIENEN ACCESO a estos torneos de lucha. Con Kiryu os será pan comido ganar, pero con Saejima algunos combates se hacen duros debido a la lentitud de sus movimientos. Los puntos se pueden intercambiar por valiosos objetos.

Sodachi Dojo





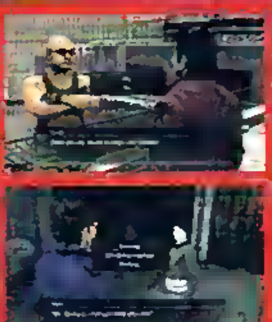
ENTRENAR A UN APRENDIZ es algo que Saejima puede hacer desde el capítulo "Juramento de hermandad". El dojo está en Shinchifuku St. West. Según progrese, podréis usar a ese alumno para que os ayude en algunos torneos del Coliseo.

Chicas



LOS CLUBES DE ALTERNE como Shine y Jewel nos permiten ligar con señoritas o, en el caso de Akiyama con el club Elise, gestionar y reclutar a nuevas chicas.

Saigo, Master y Nair





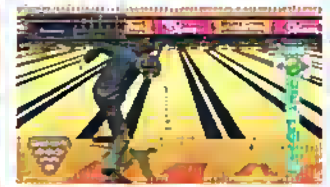
ESTOS TRES PERSONAJES aparecen durante las andanzas de Akiyama, Saejima y Tanimura, respectivamente, y nos dan varias misiones. El primero nos propone mejorar nuestras habilidades, el segundo nos permite buscar tesoros y la tercera se trae entre manos una misión policial.

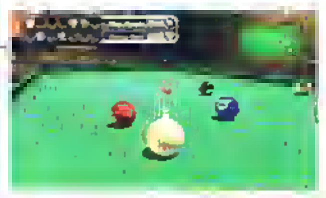
MINIJUEGOS

En nuestro tiempo de ocio, podemos acceder a diversos locales donde nos aguardan toda suerte de formas de diversión. Aquí están todas y dónde encontrarlas.

	NOMBRE DEL MINIJUEGO	UBICACIÓN
1	MASAJES	EN "LOVE IN HEART", EN SENRYO AVE.
2	TENIS DE MESA	EN "YUNOSONO HOT SPRINGS", EN PARK BLVD.
3	DARDOS	EN "BANTAM", EN MILLENNIUM TOWER EAST ST.
4	BOLOS	EN "MACH BOWL", EN THEATER ALLEY.
5	KARAOKE	EN "KARAOKEKAN", EN SENRYO AVE.
6	UFO CATCHER	EN "CLUB SEGA", EN THEATER SQUARE Y EN NAKAMICHI ST.
7	PACHINKO	EN "VOLCANO", EN THEATER SQUARE.
8	BÉISBOL	EN "YOSHIDA BATTING CENTER", EN HOTEL DISTRICT.
9	GOLF	IR EN TAXI, DE DÍA.
10	PESCA	EN LOS "MUELLES", YENDO EN TAXI.
11	BILLAR	EN "CUEZ BAR", EN UNDERGROUND MALL.
12	SHOGI	EN "SHOTEN", EN SENRYO AVE.
13	MAHJONG	EN "ORCHID PALACE MAHJONG", EN NAKAMICHI ALLEY.
14	CASINO (RULETA, PÓKER, BLACKJACK Y BACCARAT)	EN EL "PURGATORIO" Y EN "RYUGUJO", EN PARK BLVD.
15	SALÓN DE JUEGO (OICHO-KABU, CHO-HAN, CEE-LO Y KOI-KOI)	EN "RYUGUJO", EN PARK BLVD. (SÓLO TANIMURA Y KIRYU)
16	BOXCELIOS 2	EN "CLUB SEGA", EN THEATER SQUARE Y EN NAKAMICHI ST.
17	BOXCELIOS	EN "CLUB SEGA", EN THEATER SQUARE Y EN NAKAMICHI ST.







Cómo desbloquear el salón de juego y Boxcelios

EL SALÓN DE JUEGO está ubicado en "Ryugujo", un edificio al que sólo podemos acceder con Tanimura o Kiryu. Podemos ganarnos el acceso si superamos la subhistoria de Tanimura "Gambler's Blues". Para ello, id a Little Asia y buscad a la pareja que está discutiendo porque el marido ha perdido dos millones de yenes. Luego, id hasta "Ryugujo", en Park Blvd. donde unos mendigos os pedirán que encontréis a tres deudores. Buscadlos en Central Parking Lot, Champion District y Millennium Tower. Así, podréis acceder al salón de juego. Si vais al casino de "Ryugujo" con Tanimura, un tipo sospechoso os propondrá jugar a la ruleta rusa con una pistola. Aceptad y os acabaréis llevando 3 millones de yenes por la cara.

BOXCELIOS ES UN SHOOTER que se desbloquea jugando con Akiyama. Para ello, jugad a Boxcelios 2 varias veces, tanto en el Club Sega de Theater Square como en el de Nakamichi St. Os haréis amigos del dependiente y desbloquearéis esa precuela.





PlayStation 3

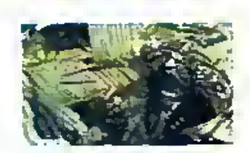
Crysis 2

DESBLOQUEAR NEW GAME PLUS
Terminad el modo Campaña y desbloqueareis el modo "New Game Plus", en el que contaréis desde el principio de la partida con todos los módulos de armadura que hubierais conseguido en la partida anterior.

MINI-JUEGO FLASH OCULTO
Cuando estéis en la pantalla de créditos, apretad el botón de disparo cinco veces para que aparezca un pequeño juego en flash al que podréis echar una partida mientras aparecen los títulos de crédito.

DC Universe Online

CONSEGUIR XP INFINITA
Para llevar a cabo este



truco tendréis que esperar hasta la misión "Trigon's Blood", que es de nivel 17 y tiene lugar en un hospital. Una vez que Zatanna os abre paso dejándoos así vía libre para bajar en el ascensor, os encontraréis con un buen número de habitaciones antes de llegar al enfrentamiento con el Jefe Brother Blood. Si echáis un vistazo por las habitaciones una vez hayáis derrotado a los enemigos, veréis que en algunas zonas hay montones de sillas de ruedas abandonadas. Destruir una silla de ruedas cualquiera os dará 15 puntos de experiencia. Y lo mejor de todo es que una vez destruida la silla volverá a aparecer a los pocos segundos, dándoos acceso así una infinidad de puntos de XP. Estamos de acuerdo en que es un proceso lento y aburrido, pero merece la pena. También debéis tener en cuenta que es la única misión en la que un objeto vuelve a aparecer una vez que lo habéis destruido.

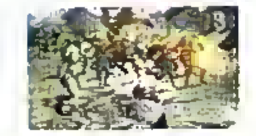
Dynasty Warriors 7



CONSEGUIR LA LIEBRE ROJA
Finalizad la Batalla por la Supremacía para tenerla.

TODOS LOS PERSONAJES
Al acabar la Historia se habrán desbloqueado unos cuantos personajes, pero hay otros que sólo se consiguen completando las Batallas Legendarias en el Modo Conquista.

Cai Wenji:
Batallas Legendarias 1 a 3 de Cai Wenji.
Cao Ren:
Batallas Legendarias 1 y 2 de Cao Ren.
Da Qiao:
Batallas Legendarias 1 y 2 de Da Qiao.
Diao Chan:
Batallas Legendarias 1 a 3 de Diao Chan.
Lian Shi:
Batallas Legendarias 1 y 2 de Lian Shi.
Ma Chao:
Batallas Legendarias 1 y 2 de Ma Chao.
Ma Dai:
Batallas Legendarias 1 y 2 de Ma Dai.
Wang Yuanji:
Batallas Legendarias 1 y 2 de Wang Yuanji.
Xiahou Ba:
Batallas Legendarias 1 y 2 de Xiahou Ba.
Xiao Qiao:
Batallas Legendarias 1 y 2 de Xiao Qiao.
Xing Cai:
Batallas Legendarias 1 a 3 de Xing Cai.
Xu Huang:
Batallas Legendarias 1 y 2 de Xu Hang.
Yue Ying:
Batallas Legendarias 1 y 2 de Yue Ying.
Zhen Ji:
Batallas Legendarias 1 y 2 de Zhen Ji.
Zhou Tai:
Batallas Legendarias 1 y 2 de Zhou Tai.



TRUCOS DE LOS LECTORES

Dragon Age Origins

SUBIR RÁPIDO DE NIVEL
Hola, me llamo Javier Rivera-Pinna, tengo 14 años y aquí os pongo un truco para subir muy rápido de nivel en *Dragon Age Origins*. Este truco solo podéis hacerlo si estáis en Lothering y tenéis el talento de hacer trampas. Primero debéis hablar con la mujer que hay cruzando el puente, a la izquierda (creo que se llama Ellain o algo así), que os dirá que si le podéis hacer unas trampas. Decidle que sí y entonces entráis en la taberna y habláis con el mercader (enfrente según entráis). Le podéis comprar todos los materiales que queráis (la mujer solo os coge los que están hechos con un resorte de trampa). Entregadle la trampa a la mujer y volved a hablar con ella las veces que queráis para repetir el encargo. Yo en media hora conseguí subir 6 niveles. AVISO: si os vais del pueblo no podréis volver, porque lo destruyen los engendros tenebrosos.
Javier Rivera-Pinna (email)

Lego Star Wars III: Clone Wars

■ CÓDIGOS PARA EXTRAS Y VENTAJAS

Poned la partida en pausa e id a la opción "Extras". Después seleccionad "Introducir Código" y poned allí cualquiera de los que os desvelamos a continuación:

Invencibilidad:
J46P7A
Personajes estilizados:
2D5GNM
Stud Magnético:



6MZ5CN
Stud Multiplicador x10:
N1CKR1
Puntuación x2:
YZPHUV
Puntuación x4:
43T5E5
Puntuación x6:
SEBNGR
Puntuación x8:
BYFSAQ
Puntuación x10:
N1CKR1
Detector de Minikits:
CSD5NA
Desvío Perfecto:
3F5L56
Doble empuñadura:
C4ES4R
El lado oscuro:
X1V4N2
Construcción rápida:
GCHP7S
Súper Sable de lucha:
BS828K
Súper reductores de velocidad:
B1D3W3
Regenerador de corazones:
2D7JNS
Resplandor en la oscuridad:
4GT3VO

Little Big Planet 2

■ INSIGNIAS SECRETAS

En el juego existe una serie de insignias ocultas que se pueden conseguir fácilmente si modificáis la fecha de la consola.

Cumpleaños de Amy:
Jugad el 29 de julio, cumpleaños de Amy.
Regalo de cumpleaños de Daniel:
Jugad el 2 de agosto, cumpleaños de Daniel.
Espíritu festivo:
Poneos un traje navideño el día de Navidad.
Abrazo en grupo de 20.000:
Jugad online cuando haya otros 20.000 jugadores.
Embrujos de Halloween:
Usad el disfraz Cabeza de Calabaza durante la noche de Halloween.
Maestro de Internet:
Cread un fansite sobre el juego.
¡Seleccionado por Mm!:
Conseguid que uno de vuestros niveles figure entre los destacados de la comunidad.
Cumpleaños de Mm:
Echad una partida el día del aniversario de Media Molecule (4 de enero).
Molecule:
Conseguid un trabajo en Media Molecule.
Platinum Club:
Lograd el trofeo de platino del juego.
Royalty:
Conseguid una corona como premio.
¿Has visto lo que he hecho?:
Cread y distribuid un vídeo-tutorial o un nivel.
Pavo de Acción de Gracias:
Poneos el traje de Cabeza de Pavo el Día de Acción de Gracias.

EL TONTOTRUCO

BulletStorm

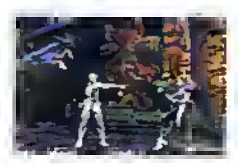
■ UN BUEN TRAGO

Como sabéis, a lo largo del juego vamos encontrando botellas que sirven para calmar el apetito alcohólico del amigo Gray. Al beberlas no solo vemos las cosas borrosas, sino que obtenemos puntos extra al matar enemigos. Hay una serie limitada de botellas, pero si no tenéis ganas de buscarlas todas, bebeos una y haced que os maten inmediatamente después. Al volver a jugar, la botella estará ahí de nuevo y podréis volver a sumarla al marcador. Se puede hacer infinitas veces.

Marvel vs Capcom 3

■ CAMBIANDO EL VESTUARIO

En el Visor de Modelos podéis contemplar trajes diferentes para Arthur, Dante y Phoenix. Es muy sencillo: una vez que los personajes hayan aparecido en pantalla con su modelo de ropa habitual, tenéis que pulsar el botón Select para alternar la vestimenta de todos ellos.



Por ejemplo, podréis ver a Arthur sin armadura o a Dark Phoenix. Estos modelos alternativos cuentan además con colores distintos que podréis visualizar pulsando el botón X.

Prince of Persia Trilogy

■ DESBLOQUEAR NIVELES

Cuando hayáis desbloqueado el primer juego de *Prince of Persia*, tendréis que introducir los códigos que os mostramos aquí para avanzar al nivel en cuestión:

Nivel 02:
KIEJSC
Nivel 03:
DMKERC
Nivel 04:
ACCVQC
Nivel 05:
XRTLOC
Nivel 06:
UHLCOC
Nivel 07:
RXCTPC
Nivel 08:
KEJOOC
Nivel 09:
DFPJNC
Nivel 10:
SWJJLC
Nivel 11:
LAQEKC
Nivel 12:
ZMBTOC

Xbox 360

Dead Rising 2

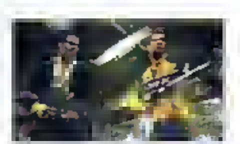
UNIFORMES Y EQUIPACIONES
Para vestir a vuestro personaje con las ropas especiales del juego, seguid estas instrucciones.
Chaqueta de Campeón:
- Ganad un episodio TIR Online.
Ropa de convicto:
- Matad a 10 psicópatas.
Traje de hombre de negocios:
- Probad toda la ropa del juego.
Casco TIR:
- Conseguid 1.000.000 de dólares en TIR Online.
Uniforme TIR:
- Ganad 5.000.000 de dólares en TIR Online.
Máscara de Hockey:
- Usad todas las armas cuerpo a cuerpo con los zombis.
Ropa rota:
- Matad a 1.000 zombis cuerpo a cuerpo.
Traje del centro comercial Willamette:
- Rescatad a cincuenta supervivientes.
Ropa de camarera, camisa de bolera, chaqueta de caza y Trajes:
- Empezad una partida importando un archivo del DLC Case Zero.



COMPLEMENTOS DE GHOSTS'N GOBLINS
Si conseguís las cuatro partes de la armadura del caballero de *Ghosts'n Goblins* y os las colocáis, el daño que os hagan los enemigos será la mitad. Pero ojo, porque si vuestra salud se queda al 50% o menos, el daño que os hagan sería el mismo que si fuerais totalmente desnudos. Aquí están las zonas donde podéis localizar las piezas y la barba de Arthur.
Barba:
- Está en la parte trasera de la peluquería de "Wave Of Style" en Royal Flush Plaza.
Armadura:
- Completad el juego desbloqueando el final S.
Botas:
- Gastad 2 millones de dólares en la casa de empeños "Moe's Migitations" en Platinum Strip.
Casco:
- Rescatad a Jack en "Meet the Family" y luego ganadle al póker en la misión "Ante Up".



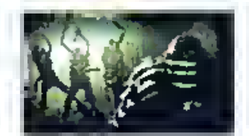
TODOS LOS FINALES
Dead Rising 2 tiene varios finales, que dependen de lo hábiles que hayáis sido o de las acciones que hayáis ido realizando. Aquí están explicados:
Final A:
- Dadle Zombrex a Katey siempre.
- Completad todos los casos.
- No le deis Zombrex a Tyrone King.
Final B:
- Dadle Zombrex a Katey siempre.
- Terminad todos los casos hasta el 6-2, dejad que el tiempo pase hasta que sean las 7 a.m. del 29 de septiembre y no copletéis el caso 6-4.
Final C:
- Dadle Zombrex a Katey siempre.
- No completéis todos los casos.
- Esperad a los militares en el refugio.
Final D:
Método 1:



- No lleguéis al refugio en la cuenta atrás del caso 6-1.
Método 2:
- No le deis Zombrex a Katey o no completéis todos los casos.
- En el último día, permaneced fuera del refugio cuando aparezcan los militares.
Final F:
- No le deis Zombrex a Katey.
- Permaneced en el refugio cuando los militares estén llegando.
Final S:
- Dadle Zombrex a Katey siempre.
- Completad todos los casos.
- Dale Zombrex a Tyrone King.
- Completad el modo Overtime.

Dead Space 2

NODOS Y DINERO INFINITOS
En el capítulo 15, en la habitación del final, encontraréis una mesa de trabajo y un punto de guardado. Volviendo hacia atrás en el pasillo veréis que además hay una habitación que debéis abrir usando un Nodo y que contiene dos Nodos, un semiconductor Ruby y una serie de objetos



TRUCOS DE LOS LECTORES

Bulletstorm

UN PAR DE LOGROS
Os mando un truco para conseguir el logro de Pirata Espacial o el de Abstemio sin tener que pasarte el juego dos veces: cuando te encuentres una botella de ron espacial, bébetela o dispárala para que se reviente, dependiendo de qué logro quieras desbloquear primero. Cuando lo hagas, con el menú de pausa y selecciona "Cargar punto de control". Regresa donde estaba la botella y allí seguirá estando. Vuelve a bebértela o a reventarla, y se te irá sumando al total. Hazlo sucesivamente hasta que consigas el logro. Incluso puedes conseguir los dos logros con una misma botella
Lluis Navarro (email)



al acan. Recogedlo todo y volved al punto de guardado. Salvad la partida y volved a cargarla. Cuando lo haya hecho, regresad a la habitación cerrada que necesita un Nodo para ser abierta y ¡los objetos estarán allí de nuevo! Repetid el proceso las veces que queráis para llenar vuestro inventario de Nodos, semiconductores y dinero. Del mismo modo, encontraréis un proceso similar a este en habitaciones de los Capítulos 6, 7 y 14

Fight Night Champion

CONGELAR A LOS RIVALES

Si mientras os cubrís, presionando hacia atrás con el stick analógico, pulsáis el gatillo izquierdo, es posible conseguir que vuestro contrincante se quede congelado, evitando así que os lance más ataques. Simplemente tenéis que presionar rápidamente y alternando los botones para puñetazo, corte y puñetazo directo. De esta forma no sólo conseguiréis paralizar al rival sino que además, y solo en ocasiones, le causará daños equivalentes a haberle machacado el tronco.



Lego Star Wars III: Clone Wars

PERSONAJES Y VEHÍCULOS

Poned la partida en pausa e id a la opción "Extras", luego seleccionad "Introducir Código" y allí introducid cualquiera de los que os desvelamos a continuación. El mes que viene completaremos la lista. Si queréis más trucos, podéis pasaros por la sección de PS3.

AAT:
- **C9PRKP**

Aayla Secura:
- **2VG95B**

Adi Gallia:
- **G2BFEN**

Admiral Ackbar (Clásico):
- **272Y9Q**

Admiral Yularen:
- **NG6PYX**

Ahsoka:
- **2VJ9TH**

Anakin Skywalker:
- **F9VUYJ**

Anakin Skywalker (Geonosian Arena):
- **9AA4DW**

Anakin Jedi Estrella de Combate:
- **RCTFLV**

Arc-170 Estrella de Combate (fuego rápido):
- **ZY3AE2**

Asajj Ventress:
- **YG9DD7**



AT-AP Walker:
- **AA279H**

AT-RT:
- **27H46T**

AT-TE:
- **VBEZEZ**

Aurra Sing:
- **M2V1JV**

Bail Organa:
- **GEHX6C**

BARC Speeder:
- **YMWV33**

Barriss Offee:
- **BTVTZ5**

Droide de combate:
- **5Y7MA4**

Droide de combate comandante:
- **LSU4LJ**

Bib Fortuna:
- **9U4TF3**

Bobba Fett:
- **TY2BYJ**

Boil:
- **Q5Q39P**

Bossk:
- **2KLW5R**

C-3PO:
- **574226**

Cad Bane:
- **NHME85**

Capitán Antilles:
- **D8SNGJ**

Capitán Rex:
- **MW3QYH**

Capitán Typho:
- **GD6FX3**

Canciller Palpatine:
- **5C62YQ**

Chewbacca:
- **66UU3T**

Comandante Bly:
- **7CB6NS**

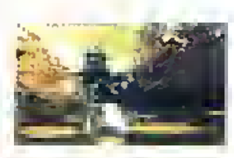
Comandante Cody:
- **SMN259**

Comandante Fil:
- **U25HFC**

Comandante Ponds:
- **JRPR2A**

Comandante Droide:
- **QEGU64**

Comandante Stone:



- **5XZQSV**

Conde Dooku:
- **EWR7WM**

Darth Maul:
- **QH68AK**

Darth Maul:
- **QH68AK**

Darth Sidius:
- **QXY5XN**

Darth Vader:
- **FM4JB7**

Darth Vader daños de batalla:
- **NMJFBL**

Droide destructor:
- **9MUTS2**

Dr. Nuvo Vindi:
- **MB9EMW**

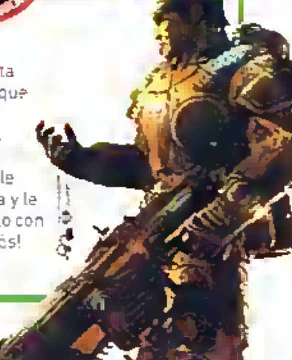
TRUCOS DE LOS LECTORES

Gears of War 2

CONSEGUIR A UNDERTAKER

Hola, es la primera vez que escribo, pero sigo la revista desde hace 8 años. Tengo un truco de *Gears of war 2* que sirve para cualquier arma y el escudo. Es fácil y útil, sobre todo en la horda y en masacres multijugadores. Bueno, empiezo: coges cualquier pistola y te pones encima del escudo mirando para abajo; rápidamente le das un golpe y lo más rápido posible cambias de arma y le das a la X. De esta forma tendrás el arma elegida junto con el escudo. Espero que os sirva a todos. ¡Saludos y adiós!

Biel Benaiges López (email)



Wii

Call of Duty Black Ops



CÓDIGOS SALA DE INTERROGATORIO

En la silla de interrogatorio del menú principal, desde donde contempláis el laboratorio donde os están interrogando, pulsad varias veces y sucesivamente en el nunchaco Z, ← y Z, ← para liberaros de los herrajes que os mantienen atados a la silla. Cuando os hayáis soltado, id a mirar detrás de la silla y encontraréis un viejo ordenador en el que podréis introducir una serie de códigos que os darán ventaja o desbloquearán elementos extra. Los códigos son:

3ARC UNLOCK:
- Se desbloquea el mapa del Pentágono del modo Zombie, el modo Dead Ops Arcade, la aventura conversacional de texto Zork: The Great Underground Empire y todas las misiones.

All Intel:
- Consigues todas las piezas de Intel.

DOA:
- Modo Dead Ops Arcade.

ZORK:
- La clásica aventura conversacional de texto Zork: The Great Underground Empire.

HELP:
- Listado de Comandos del sistema y acceso al correo electrónico del Pentágono.

CAT:
- Permite desbloquear cualquier expediente escribiendo CAT + nombre de archivo.

DIR:
- Muestra una lista de archivos de audio e imágenes para su uso con "CAT" en "Nombres de archivo".

WHO:
- Muestra el listado de gente que se ha conectado con el comando "RLOGIN" (requiere contraseña).

de Blob 2

TODOS LOS EXTRAS

Introducid los siguientes códigos para conseguir cada extra:

Tiempo Bonus:
Mantened apretados C y Z y presionad 1, 2, 1, 2 para conseguir un extra de tiempo de 90 minutos.



Incremento de armadura:
Mantened presionado C y Z y apretad los botones 1, 2, 1, 1.

Vida Extra Life:
Mantened presionado C y Z y pulsad los botones 1, 1, 2, 2.

Star Wars: El Poder de la Fuerza 2

TENER TODOS LOS TRAJES

Seleccionad Modo Historia en el menú principal y luego elegid introducir códigos. Para debloquear todos los trajes, introducid esta secuencia de botones:
- Mantened presionado Z hasta que oigáis un sonido y luego presionad ←, ←, C, ←, ←, C, ↑ y ↓

TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS

Haced lo que se indica para desbloquear la ventaja que corresponde a cada caso.

Invencibilidad:
Conseguir todos los Holocrones

Fuerza ilimitada:



Todos los Poderes de la Fuerza al máximo.

Poder aplastante (un solo golpe acaba con el enemigo):
Aumentad todos los Poderes de la Fuerza al máximo

Insano (enemigos con Poder aplastante):
Terminar el juego en el nivel Desatado

TRUCOS A LA CARTA

Donkey Kong Country Returns

Ernesto Lara (email)
Sé que vosotros podéis ayudarme. Veréis, acabo de ser mi cumpleaños y me han regalado el *DK Country Returns*. Me comentó mi hermano que habéis publicado trucos para este juego alguna vez pero es que justo hemos hecho limpieza de revistas y no me ha quedado más que la del mes pasado. ¿Me podíais decir qué trucos son? Muchas gracias.

Hola Ernesto: Tu hermano tiene razón, hace unos meses publicamos trucos para el regreso del gorila a Wii. Eso de que hayas hecho limpieza de Hobbys... antes se hace limpieza de calcetines, CDs... pero de Hobbys, no...

DESBLOQUEAR MODO ESPEJO

Supera todos los niveles K consiguiendo las letras KONG. Cuando lo hayas hecho aparecerá un templo de oro en el mapa del mundo. Completa el nivel del templo y desbloquearás el "Modo Espejo".

EL TEMPLO BANANA

Para desbloquear el templo Banana debes completar el juego recogiendo todas las letras KONG y todas las esferas.

VIDAS EXTRA

Si cargas con la batería Wiimote en un nivel bajo, Cranky y te regalará vidas extra para echarte una mano.



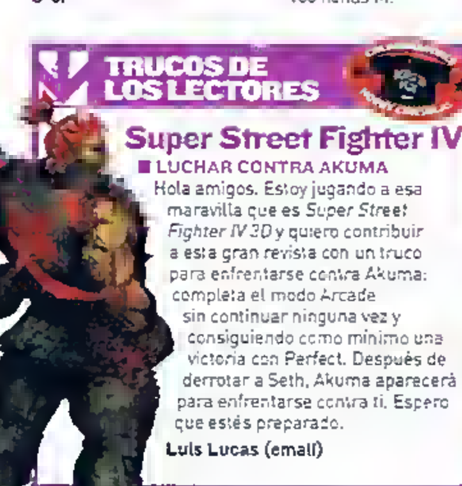
Nintendo DS

Mario vs Donkey Kong: Megalío en Minilandia

ESCENARIOS ESPECIALES

Para conseguir los Escenarios especiales, debajo de la ficha "S" que hay en la pantalla de selección de escenario es necesario conseguir un determinado número de "M". A continuación os indicamos la cantidad precisa:

S-1:
- 5 fichas M.
S-2:
- 10 fichas M.
S-3:
- 15 fichas M.
S-4:
- 20 fichas M.
S-5:
- 25 fichas M.
S-6:
- 30 fichas M.
S-7:
- 35 fichas M.
S-8:
- 40 fichas M.
S-9:
- 45 fichas M.
S-10:
- 50 fichas M.
S-11:
- 55 fichas M.
S-12:
- 60 fichas M.
S-13:
- 65 fichas M.
S-14:
- 70 fichas M.
S-15:
- 75 fichas M.
S-16:
- 80 fichas M.
S-17:
- 85 fichas M.
S-18:
- 90 fichas M.
S-19:
- 95 fichas M.
S-20:
- 100 fichas M.



TRUCOS DE LOS LECTORES

Super Street Fighter IV

LUCHAR CONTRA AKUMA

Hola amigos. Estoy jugando a esa maravilla que es *Super Street Fighter IV 3D* y quiero contribuir a esta gran revista con un truco para enfrentarse contra Akuma: completa el modo Arcade sin continuar ninguna vez y consiguiendo como mínimo una victoria con Perfect. Después de derrotar a Seth, Akuma aparecerá para enfrentarse contra ti. Espero que estés preparado.

Luis Lucas (email)

Nintendogs+Cats 3DS

CONSEGUIR TODAS LAS RAZAS

Poneos vuestra gorra de entrenador y conseguid los puntos necesarios para desbloquear todas las razas de perros:

Carlino:
- 600 puntos.
Gran Danés:
- 600 puntos.
Yorkshire:
- 600 puntos.
Cavalier King Charles:
- 2.000 puntos.
Husky:
- 2.000 puntos.
Maltés:
- 2.000 puntos.
Bassel Hound:
- 3.600 puntos.
Beagle:
- 3.600 puntos.
Cocker Spaniel:
- 3.600 puntos.
Chihuahua:
- 5.800 puntos.
Daschund:
- 5.800 puntos.
Shetland:
- 5.800 puntos.
Dálmata:
- 7.400 puntos.
Shepherd Alemán:
- 7.400 puntos.
Mini Pinscher:
- 7.400 puntos.

Pokémon Edición Blanca/Negra

ENCONTRAR A AUDINO

Prestad atención a las hierbas altas que se muevan, porque lo más seguro es que el Pokémon Audino esté esperando allí mismo. Cuando os pase esto, colocaos encima de la hierba que se haya movido y Audino aparecerá para retaros a una batalla. Esta es la única forma de conseguir a este Pokémon de tipo Normal, que es capaz de aprender multitud de movimientos de curación (como Chansey). Vencerle os dará, además, un montón de puntos de experiencia, así que merece la pena ir en su busca.

POKÉMON LEGENDARIOS

Son los mejores Pokémon que podréis encontrar. Además de convertiros en un entrenador fuerte, os darán mucha reputación.

Cobalion:
- Se encuentra dentro de la Cueva Mistralton.
Kyurem:
- Le encontraréis en Giant Chasm.
Landorus:
- Buscadle en Abundant Shrine.
Reshiram y Zekrom:
- Buscadles en Castillo de N / Dragonspiral Tower.
Victini:
- Está en Liberty Island.
Terrakion:
- En Victory Road.
Virizion:
- Está en el Bosque Yaguruma.

PSP

Dissidia 012

PERSONAJES OCULTOS

Haced lo que os decimos para poder jugar con los personajes ocultos de este juego de lucha:

Desperado Chaos:
- Completad el Escenario principal 000.

Gilgamesh:
- Completad Report 06 (6) con Bartz.

Prishe:
- Completad Report 09 (2) con Shantotto.

El Señor de los Anillos: Las Avent. de Aragorn

TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS

Id al menú de trucos del menú principal e introducid estas combinaciones de



botones para conseguir las ventajas que os harán invencibles.

- Moral infinita:
←, →, ←, →, L1, R1, ■, ▲.
- Velocidad doble:
→, ←, →, L1, L1, L1, R1, R1, R1, ▲.
- Flechas infinitas:
←, ←, ←, ▲, ▲, ▲, L1, R1, L1, R1.
- Fuego rápido:
■, ▲, ←, →, ▲, ■, L1,R1, ▲, ■.

Parasite Eve: The 3rd Birthday

TRAJES DESBLOQUEABLES

Haced lo que os indicamos en cada caso para desbloquear el traje correspondiente.

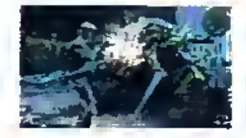
Vestido con delantal:
- Completad el juego en el modo Fácil.

Traje de negocios:
- Completad el juego en cualquier nivel de dificultad. Luego encontraréis el traje en el vestuario de la izquierda en el edificio de CTI.

Vestido de china:
- Completad el juego en el modo Normal.

Armadura de caballero:
- Completad el juego en el modo Deadly.

Lightning Custom (ropa vieja):
- Completad el juego



nueve veces en cualquier nivel de dificultad. Además, necesitáis tener como mínimo siete sellos de miembro del sitio oficial de Square-Enix.

Traje DD:
- Completad el juego en cualquier nivel de dificultad y conseguid al menos siete sellos como miembro del sitio oficial de Square-Enix.

Traje de soldado Santa Claus:
- Primero tenéis que completar el juego en cualquier nivel de dificultad y luego buscarlo en la planta baja de la base de Maeda, bajando las escaleras en la zona izquierda.

Traje de baño:
- Completad el juego en modo Difícil.

Traje conejito de titanio:
- Completad el juego en el modo Genocidio.

DESBLOQUEAR NEW GAME +

Completad el juego por primera vez para desbloquear el modo New Game Plus. En este modo podréis desbloquear trucos en el menú de trucos gastando BP. Para conseguir los trucos gratis necesitáis jugar en el New Game Plus y desbloquear los trucos que más os gusten. Luego salid sin guardar, volved a cargar New Game Plus y se os devolverá la cantidad de BP que hayáis gastado. Así de sencillo, colegas.



TRUCOS DE LOS LECTORES

Metal Gear Solid 3: Peace Walker

Hola a la gente de Hobby Consolas. Paso a facilitaros los **Códigos de desbloqueo** de los 14 trajes extra que pueden bajarse mediante el apartado Extras: Red: códigos, de la pantalla de título:

Camiseta negra con el logo en blanco de Peace Walker	2000016038415
Camiseta gris con el logo de MSF	2000016032674
Camiseta gris con arte de Snake en la espalda	2000016032338
Camiseta Oliva con arte de Snake	2000016038902
Camiseta de Big Boss al estilo Che (Rojo)	2000016537833
Camiseta da Big Boss al estilo Che (Blanco)	2000016736791
Camiseta negra con texto Big Boss	2000016032758
Camiseta negra con texto Peace Walker	2000016032390
Camiseta gris con diseño de taza de café	2000016036022
Camiseta gris con logo MSF	2000016032567
Camiseta azul con logo MSF	2000016032635
Camiseta base	2000016038576
Camiseta blanca con texto Big Boss	2000016022680
Camiseta blanca UNIQLO	2000016035933

Mario Pardo (email)


Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con Hobby Consolas 236.
Prohibida su venta como producto independiente.
axel springer